

Estrategia ¿Los árboles tienen sentimientos?

Escuela: N° 1217_Villa Constitución.

Docentes: María Carla Ponce y Carina Nieri.

Proceso de evaluación realizado por Tramas Digitales Inicial 2016

Profesora de Educación Inicial-Equipo Tramas Digitales Inicial Sonia Aguado

Profesora de Educación Inicial-Equipo Tramas Digitales Inicial Lic. Cecilia Cirilli

Sentido de la estrategia:

La escuela está emplazada en una zona semi rural y muchos de los alumnos provienen de contextos similares a éste, por lo que dicho paisaje les resulta cotidiano.

En nuestro territorio inmediato, hay un campo de juego rodeado de árboles. Esta propuesta se plantea tomar esta preocupación de los niños y niñas al ver uno de los árboles agredido y encontrar juntos, algunas respuestas a esta problemática: si los árboles sienten y si tienen sentimientos.

Operaciones cognitivas, habilidades y destrezas:

Observar - identificar - comparar - clasificar - interpretar - aplicar - crear - evocar - hipotetizar.

Grupo:

Participan de esta estrategia 20 niños y niñas de sala de 4 años y 19 niños y niñas de sala de 5 años. Se invita a participar a las familias para fortalecer vínculos y generar mayor compromiso en el cuidado del entorno natural.

Objetivos

Propiciar el desarrollo y la expresión de sentimientos.

Generar producciones multimediales que expresen acciones positivas en el cuidado de los árboles.

Propuestas de las acciones pedagógicas:

Se realizará a partir de la exploración activa del entorno con una observación guiada y contacto directo, utilizando los sentidos; apreciando las diferentes

manifestaciones de la naturaleza, donde el hacer, el ser y el sentir serán los ejes movilizadores.

Se desarrollan a continuación una secuencia de actividades que se entrelazan:

Niños:

- Observación de los árboles de la naturaleza en el entorno escolar.
- Registro fotográfico en el patio de la escuela con la cámara de las tablets.

Familias:

- Registro fotográficos de diferentes escenarios naturales enviados por whatsapp a las maestras.

Docentes:

- Proyección de las fotos enviadas por los padres en pantalla con el cañón y la netbook en la sala de jardín con ambos grupos.

Niños

- Apreciación de lo observado, calificando las emociones de los árboles según sus follaje, habitantes (insectos, casita de horneros), poda... ¿Qué forma tiene este árbol?; si tuvieran que imitar a ese árbol: ¿cómo lo representan con el cuerpo? jugar con las posturas, gestos movimientos.

Niños:

- Cada uno en su sala selecciona un árbol y fotografía con la tablet la imagen elegida.
- Se interviene la foto con app *Kids doodle*.
- Cada niño es fotografiado por un compañero con la tablet.
- La tablet circula en el pequeño grupo para la participación de todos. Cada niño recorta la fotografía personal y la pega en la imagen del árbol, utilizando una app de recortado y pegado.

Docente:

- Se diseña un rompecabezas utilizando el *software* JClíc con las imágenes creadas por los niños para luego ser proyectada o jugada desde la netbook.
- Se imprime cada foto para realizar un rompecabezas.

Niños:

- Selección de dos imágenes de árboles por medio de votación.

Docentes:

- Proyección de las imágenes en pantalla con el cañón sobre tela de embalaje blanca.
- Preparación del aula con los materiales gráfico-plástico sobre las mesas y liberada de mobiliario para un cómodo desplazamiento.

Niños:

- Creación de objetos con diversos materiales.
- Pintar con témpera y pincel, pegado de los objetos.
- Registrar fotográficamente lo realizado.
- Entrevistas a los distintos actores de la institución escolar, preguntando: ¿Los árboles tienen sentimientos? Utilizar la tablet y el grabador de voz. Fotografiar.

Familias y diferentes personas del entorno de los niños y niñas:

- Respuestas escritas a la entrevista: los árboles tienen sentimientos? (registro escrito en hoja de papel)

Para el armado de rompecabezas los niños pueden utilizar la tablet. Se sugieren:

Puzzle deslizante Permite hacer una foto o utilizar las de la galería, Elegir el tipo de rompecabezas y niveles de 4 piezas, de 9 piezas, de 16 piezas, de 25 piezas, aumentando la dificultad del rompecabezas.

Cut My Puzzle crear un rompecabezas tomando fotos personalizadas con la cámara del celular o con fotos de carpeta. 5 diferentes niveles de dificultad. Al ir sumando resoluciones se amplía la posibilidad de crear nuevos rompecabezas.

Lupa dispone de un zoom en pantalla y controles de iluminación. Permite capturar la imagen y guardarla. Se puede observar las cortezas de los árboles. Los troncos. Hacer foco en lo pequeño! Dar tiempo para la observación y descubrir texturas, colores. La aplicación permite capturar la imagen y guardarla en la galería de la tablet.

En otro momento estas mismas fotos registradas por los niños se pueden intervenir con un app para editar creando otras propuestas.

Recursos digitales

Incluimos las herramientas digitales en todas las propuestas sin dificultades, como otro medio de expresión, otra forma de enriquecer nuestro trabajo y como nuevas maneras de abordar lo digital sin caer en lo repetitivo y mecánico. Notebook - cañón - pantalla - equipo de audio - celular. Tablets: cámara de fotos para capturar las imágenes deseadas. Galería de fotos para recuperar las imágenes.

App:

[Kids Doodle](#) permite dibujar en la foto o el lienzo. Tiene colores brillantes y 24 cepillos tales como brillo, neón, arco iris, lápices de colores y esquemático. Tiene un modo "película", que puede reproducir las ilustraciones de los niños como una pequeña película, mostrando la secuencia de realización del dibujo

[Photo Collage](#) editor de imágenes, permite combinar varias fotos con varios diseños de fotos. Crear un collage.

[Photo Editor](#) recortar, girar y enderezar la foto. Ajuste de brillo, contraste, temperatura de color y la saturación. Enfocar y desenfocar. Temperatura de color. Color Splash. Focus (Tilt Shift). Dibujar y añadir texto.

[Grabador de Voz](#) Grabar Reproducir, pausar, detener archivo de audio.

Software

Paint

[JCLiC](#), es un entorno para la creación de actividades educativas multimedia, desarrollado en Java. Lo conforman un conjunto de aplicaciones sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, juegos de memoria, palabras cruzadas, crucigramas, sopas de letras, etc

[Tagul](#) es un generador gratuito en línea que permite crear Nube de la palabras en poco tiempo, incluso para usuarios sin conocimientos previos de diseño gráfico. (para la presentación del video final de Tramas Digitales).

Vegas pro 11: producción profesional de video HD y audio.

Materialidades

Témpera, pinceles, telas, hojas, fibrones, plasticola, palitos de helado, brochette, papeles crepe, afiches, barrilete, cartulina, goma eva, lanas, corchos, esponjas, tubos de cartón, hojas A4 de cartulina.

Espacios

Exterior, el entorno natural del jardín: el patio

Sala de jardín

Grupalidad

Las grupalidades varían según la propuesta de lenguajes. Ambas salas, en pequeños grupos, individual. Otras, integrando a las familias.

Tiempo

Tiempos de hacer juntos en pequeños grupos, en familia.

Tiempo de encuentros.

Tiempos de compartir haciendo con el otro.

Tiempo de disfrute.

Indicadores de evaluación

Si los agrupamientos elegidos para el desarrollo de la actividades fueron los oportunos y apropiados.

Si los espacios flexibles y adaptados para llevar a cabo las propuestas resultaron singulares para los niños/as.

Si el tiempo resultó suficiente para que todos lograran expresarse desde su sentir y hacer.

Si la participación fue democrática para todos los actores.

Si se respetaron las voces e intervenciones de los participantes.

Si las app seleccionadas resultaron apropiadas.

Si cada uno desde su lugar y forma de actuar lograron involucrarse en esta propuesta con impronta tecnológica.

[Entrada al Blog TDI](#)